

**namcot**

DMG-TFJ

へい せい てん さい

# 平成天才バカボン

とり あつかい せつ めい しよ  
**取扱説明書**



**ゲームボーイ 専用カートリッジ**

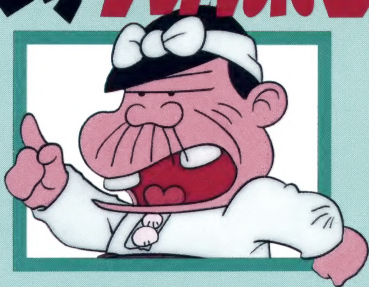
このたびはナムコットのゲームボーイ専用カートリッ  
ジ「平成天才バカボン」をお求め頂き、誠にあり  
がとうございます。プレイの前にこの取扱説明書を  
お読み頂きますと、より楽しく遊ぶことができます。

## 使用上の注意

- 長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分から15分の小休止をして下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けて下さい。また絶対に分解したりしないで下さい。
- 電源スイッチをむやみにON・OFFしないで下さい。また、電源スイッチをONにした状態で、外部電源端子からDCプラグを抜き差ししないで下さい。
- 電源スイッチをONにした状態で、乾電池が無くなるまで放置しないで下さい。
- 端子部に触れたり、水にぬらさないようにして下さい。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。

平成

# 天才バカボン



- 1 ゲームの始め方<sup>はじ かた</sup>..... 2P
- 2 画面表示とルール<sup>が めんひよう じ</sup>..... 4P
- 3 基本操作<sup>き ほんそう さ</sup>..... 6P
- 4 特殊操作<sup>とくしゆそう さ</sup>..... 8P
- 5 部員と対決するときの操作<sup>ぶ いん たいけつ そう さ</sup>..... 12P
- 6 部長との対決<sup>ぶ ちょう たいけつ</sup>..... 14P
- 7 アイテム..... 16P

# ■ゲームの始め方

## じけん 事件なのだ!

ある日のこと、パパが家に帰って  
くるとバカボンが<sup>おお</sup>大あわて。マ  
マとハジメちゃんがバカ田大学の<sup>だ だいがく</sup>  
人にさらわれてしまったらしい  
のです。さっそく学校へ向かっ  
たパパですが、構内は<sup>こうない</sup>変なク  
ラブでいっぱい。パパは<sup>ふたり</sup>2人  
を<sup>すく</sup>救い<sup>だ</sup>出せるでしょうか?



## ■ゲームの始め方



①タイトル画面が<sup>が めん</sup>出たら、**+**ボタンで「スタート」が「パスワード」を<sup>えら</sup>選び、スタートボタンを<sup>お</sup>押してゲームを<sup>はじ</sup>始めて下さい。



**スタート** ゲームを最初から遊ぶときは、こちらを選んで下さい。

**パスワード** 前のプレイの続きを遊ぶときはこちら。続いてパスワード入力画面が出ます。

②ゲームオーバーになると、バカボンたち5人の顔でパスワードが表示されます。これを入力すると、ゲームが終わったステージからプレイを続けられます。

パスワード入力画面が出たら、

✦ボタンの左右でカーソルを移動し、

上下で変えて下さい。

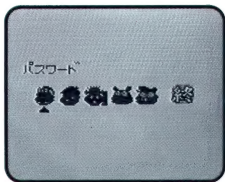
入れ終わったら「終」

にカーソルを合わせ、

①ボタンを押すと、前

回のプレイの続きがス

タートします。



## 2 画面表示とルール

- プレイ中のデータは画面の上部に表示されます。  
プレイ中の表示と、スタートボタンでポーズをかけたときの表示の2種類があります。

スコア

バイタリティ

パパの体力です。黒い部分がなくなるとゲームオーバーです。

プレイ中

残りタイム

タイムがなくなるとバイタリティが減っていきます。

ポーズ中

ウナギヌのストック数

パパのピンチに現れるお助けキャラ。詳しくは17ページで。

現在のステージ

## ■ルール

① パパの人数は1人です。バイタリティが全部なくなるとゲームオーバーになります。

② バイタリティは次のよう<sup>つぎ</sup>なときに減<sup>へ</sup>ります。

● 敵<sup>てき</sup>やワナ<sup>ふ</sup>に触<sup>ふ</sup>れる

○ 1 ダメージ

● 高<sup>たか</sup>いところから落<sup>お</sup>ちる

● 1/2 ダメージ

● ダッシュ<sup>かべ</sup>して壁<sup>かべ</sup>にぶつかる

● 1/2 ダメージ

● 部員<sup>ぶ いん</sup>の攻撃<sup>こうげき</sup>を受<sup>う</sup>ける

○ 1 ダメージ

● 部長<sup>ぶ ちやう</sup>との対決<sup>たいけつ</sup>で1ミスにつき

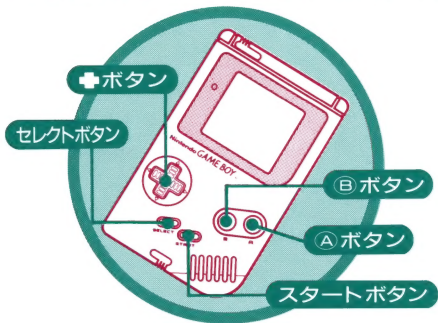
● 1/2 ダメージ

③ 残り<sup>のこ</sup>タイムがなくな<sup>な</sup>ったときは、あつという間<sup>ま</sup>にバイタリティが減<sup>へ</sup>り、ゲームオーバーになります。



# 3 基本操作

- ここではスクロール面での基本操作を説明します。



## +ボタン

- 左右 / 歩きます。狭い通路では、自動的にほふく前進（しゃがんで前進）します。

- 下 / しゃがみます。敵などをかわして下さい。

- 下+左右 / ほふく前進します。

- ⑥ ● 上下 / はしごがあるところで昇り降りします。



## ① A ボタン

ジャンプします。ダッシュしながらジャンプすると飛距離が伸びます。



## ② B ボタン

●あるとき / + ボタンを入れながら押すとダッシュ。途中で+ ボタンを逆に押すと、急ブレーキがかかります。

●止まっているとき / カサを開きます。もう一度押すと閉じます。

●空中にいるとき / カサを開きます。ただし高速で落下しているときには開かないので注意して下さい。



## スタートボタン

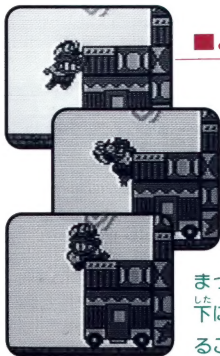
ゲームのスタート、ポーズに使います。

# 4 特殊操作(1)

## ■カサのバラシュート

カサをさすとゆっくり<sup>お</sup>落ちて、ダメージを受けなくなり<sup>う</sup>ます。落下中<sup>らっ か ちゅう</sup>に<sup>しん</sup>➡ボタンを進

行<sup>こう ほう こう</sup>方向<sup>い</sup>に入<sup>すこ</sup>れると、少し<sup>まえ</sup>だけ前<sup>すす</sup>へも進めます。

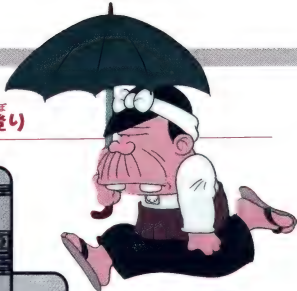
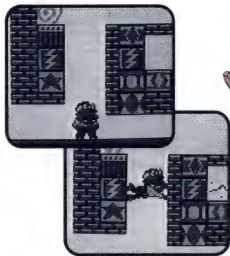


## ■よじ登<sup>のぼ</sup>り

段差<sup>だん さ</sup>のあるところでは、ジャンプなどで段差の角<sup>だん さ かど</sup>に<sup>ふ</sup>触れさせて下<sup>くだ</sup>さい。パ  
パが両手<sup>りょう て</sup>でつかまったら、  
➡ボタンを上<sup>う え</sup>に押し続け  
るとよじ登<sup>のぼ</sup>ります。つか

まっているときに➡ボタンを  
下<sup>した</sup>に入<sup>い</sup>れると、そのまま降<sup>お</sup>り  
ることもできます。

## ■ つっぱり壁登り かべのぼ



写真しやしんのような幅はばのた  
て通路つうろでは、壁かべにくっ  
つくようにしてジャン  
プすると、パパが体からだを

つっぱらせ、じょうげ のぼ お お ボタンの上下で登り降りできます。

## ■ 穴あなからの大脱出だいだつしゅつ

狭い穴せまに落ちるとパパがは  
さまることがあります。こん  
なときは うえ お お ボタンを上うへに押し  
つづ  
続けると、脱出だつしゅつすることができます。



# ■ 特殊操作(2)



## ■ ダッシュジャンプ

よこ <sup>なが</sup> 横に長い <sup>しょうがい</sup> 障害があるときは、

- ボタンを押しながら
- ⑧ ボタンでダッシュし、
- <sup>いきお</sup> 勢いがついたら⑨ ボタ
- ンを押して下さい。ロ
- ングジャンプできます。

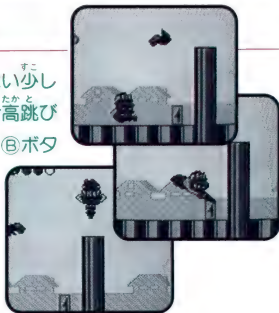
## ■ カサブランコ



ひっかけ棒 <sup>ぼう</sup> があつたら、ジャンプなどで飛びついて下さい。カサでブランコのようになつたら、振れのタイミングをみて⑨ ボタンでジャンプしましょう。振れの勢い <sup>いきお</sup> によって飛距離 <sup>ひきより</sup> も出ます。

## ■<sup>たかとび</sup>カサ高跳び

よじ登りできない少し<sup>のぼ</sup>  
高い壁なら、カサ高跳び<sup>すこ</sup>  
でいきましょう。⑧ボタ  
ンでダッシュし、  
壁の直前で⑨ボ  
タンを押せば、  
カサを使って大<sup>お</sup>  
ジャンプします。  
<sup>つか</sup>  
<sup>だい</sup>



## ■バネジャンプ

バネを利用するス  
ーパージャンプ。バ  
ネに飛び乗るか、ま  
たはバネの上でジャンプし、  
着地する瞬間に⑩ボタンです。  
<sup>りよう</sup>  
<sup>と</sup>  
<sup>の</sup>  
<sup>うえ</sup>  
<sup>ちやく</sup>  
<sup>しゅんかん</sup>

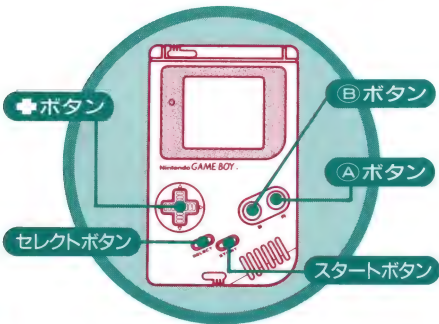


## ぶ いん たいけつ そう さ ⑤ 部員と対決するときの操作



● スクロールが止まる  
めん ぶ いん たいけつ  
面では部員と対決です。  
パパがカサを取り出し  
じ どうてき せんとうたいせい  
て自動的に戦闘態勢に  
はい  
入ります。

このとき操作法も、  
せんとうよう か  
スクロールのときのものから戦闘用に変わります。



## ＋ボタン

- 左右／右に押すと前へ進み、左で後ろへ下がります。
- 下／しゃがみます。敵の攻撃などをかわして下さい。



## Aボタン

ジャンプします。＋ボタンを左に入れながらAボタンを押すと逃げジャンプになります。



## Bボタン

カサをついて攻撃します。＋ボタンの下を入れておけば、しゃがみながら攻撃します。



## スタートボタン

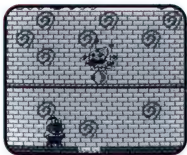
ポーズをかけるときに使います。

## 6 部長との対決

パパは各クラブの最後で部長と対決します。操作はスクロール面の場合と同じですが、各ステージによって戦い方が違い、それぞれ次のようなルールになっています。

### 1 サークス部/ピエロ男

ピエロ男が投げてくるボールを受け止めて下さい。受けそこなってしまうと、ダメージをくいます。

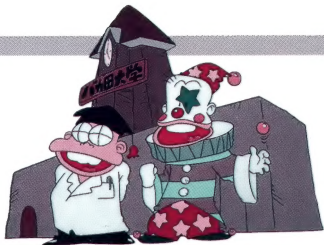


### 2 忍者部/忍蛙

次々と現れるコインをできるだけ集めて下さい。早く取らないとコインが消えてしまい、ダメージをくいます。







### ③ 体育部/ハードル男 たいいくぶ おとこ

110mハードル競争で勝負。きょうそう しやうぶ

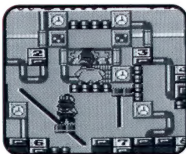
足はパパが早いけれど、ジャンプ力なら向こうが上。あし はや りよく む うえ

先にゴールするとクリアになる一発勝負です。さき いっぱつしやうぶ



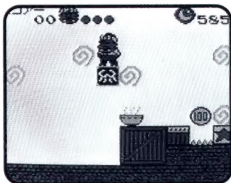
### ④ 科学部/コンピュータ教授 かがくぶ きやうじゆ







ブロックに数字がついていて、教授が指示するとおりに乗って行って下さい。すうじ きやうじゆ しじ  
間違えたブロックに乗るとダメージをくいます。まちが の



## 7 アイテム

- 普通は何でもないブ  
ロックなのに、上に乗  
ると（いったん上で立  
ち止まって下さい）マ  
ークが出て、その近く  
にアイテムが出現しま  
す。アイテムに触れるとその場で効果を発揮します。



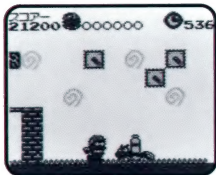
	ぎゅうにゅう <b>牛乳</b>	バイタリティを3つ分回復し てくれます。	
	<b>ラーメン</b>	バイタリティのメーターが1 つ増えます。最高8つまで。	
			スコアが各ポイント 分増えます。
ひゃくえん <b>百円</b>	ごひゃくえん <b>五百円</b>	せんえん <b>千円</b>	
	とけい <b>時計</b>	残りタイムが100分増えます。	

## ■ウナギヌ

1万点でウナギヌ  
がストックされ、パイ

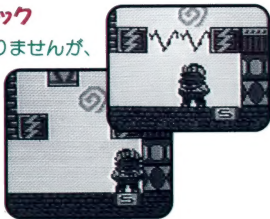
タリティがなくなると助けにきてくれます（以後1  
万点ごと）。ただし残りタイムがなくなったとき、

また、部長との勝負には  
出てきません。なおウナ  
ギヌのストック数は、  
ポーズをかけると表示さ  
れます。



## ■スイッチブロック

アイテムではありませんが、  
上に乗るとワナが  
解除されたり、リ  
フトを動かしてく  
れるブロックもあり  
ます。



ゲームボーイ™は任天堂の商標です。

「遊び」をフリエイトする——  
**株式会社 ナムコ**

〒146 東京都大田区矢口2-1-21 ナムコット係 ☎03(3756)7651

●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

(株)ナムコ・サービスセンター

〒222 神奈川県横浜市港北区榑町2-1-60 ☎横浜045(542)8761

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。